VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE 7

C64

TO HELL

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO II/70
TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO FERR. CORR. L. 4.500

CON FLOPPY

RECENSIONI:
ROBOCOP F14 TOMCAT

GAMES:
TO HELL AND BACK
BULLDOZER

FUMETTO:
BLACK GEORGE
AL CONCERTO

DRILLER

FAVOLOSO
POSTER DA STACCARE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

SOFTWARE & RIVISTE
D.O.C.

And Back

NOVITA' ASSOLUTA IN EDICOLA

Guida VIDEO GIOCHI

1
GIUGNO
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

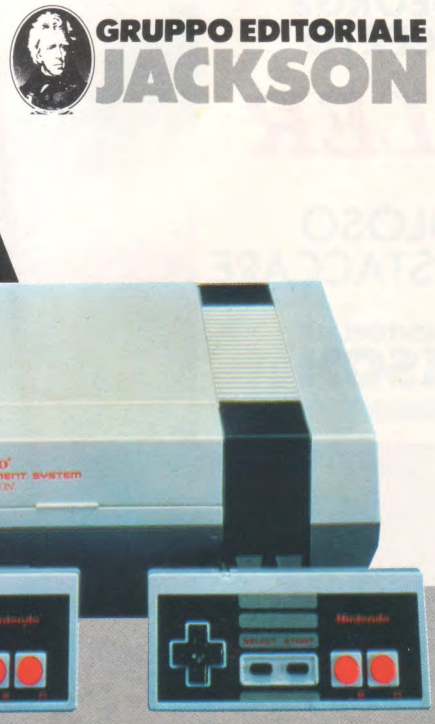
Nuovissima, ricca e tutta a colori. GUIDA VIDEOGIOCHI ti aspetta in edicola con oltre 60 giochi recensiti, i commenti, le curiosità, i trucchi e le novità da tutto il mondo.

E, in più, partecipi al grande concorso riservato ai fedeli lettori di GUIDA VIDEOGIOCHI.

Aut. Min. Rich.

FANTASTICO CONCORSO GUIDA VIDEOGIOCHI

I premi in palio sono favolosi: due esclusive Control Deck NINTENDO e tanti game originali.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Nintendo

MATTEL

SOMMARIO

Anno I - Numero 7
14 Giugno 1989

4 **PONY EXPRESS**
LA POSTA ANIMATA

5 **BLACK GEORGE**
VERSO IL TERMINE DEL FUMETTO

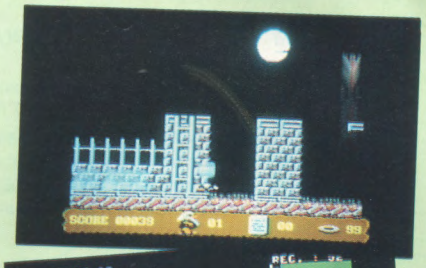
7 **LA CLASSIFICA**
I TOP TEN DELLA SETTIMANA

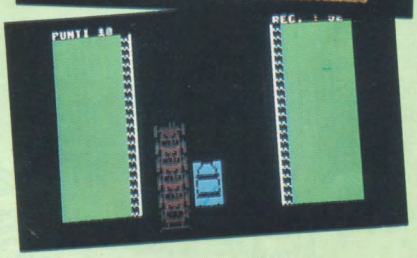
10 **ROBOCOP - F14 TOMCAT**
LE GULP...RECENSIONI !

12 **TO HELL AND BACK**
IL SUPER-SUPER DI TURNO

14 **BULLDOZER**
IL TRITAGAME !

15 **COMPRO,VENDO,SCAMBIO**
IL MERCATO





Associato al
CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

HANNO COLLABORATO
Alfonso Romano, Cesare Palmieri

GRAFICA E COPERTINA
Cristina Turra

VIDEOIMPAGINAZIONE
Piera Loddo

STAMPA
Litosole - Albairate (MI)

AREA CONSUMER
PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA' E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12
20124 MILANO
tel.: 02/6948467 - 69481

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Gasparotto, 15
20092 Cinisello B. (MI)
tel.: 02/6122527 - 6187376

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20122 MILANO

Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Milano n. 867 del 20-12-1988

Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP - via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo II/70

Prezzo della rivista: L. 4500
Numeri arretrati: L. 9000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

PONY EXPRESS

... la posta

In questa rubrica diamo spazio alle vostre lettere selezionando quelle che trattano argomenti di interesse comune. Senza voler organizzare una gara o un concorso, abbiamo deciso di premiare la busta o la lettera più colorata, più spiritosa, più originale, più..., con il simpatico **"Computer Bug"**, l'originale spilla realizzata con un vero chip. Le buste devono essere inviate a:

Videogiochi 64
Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini, 12
20124 Milano

BOTTLE KILLER!

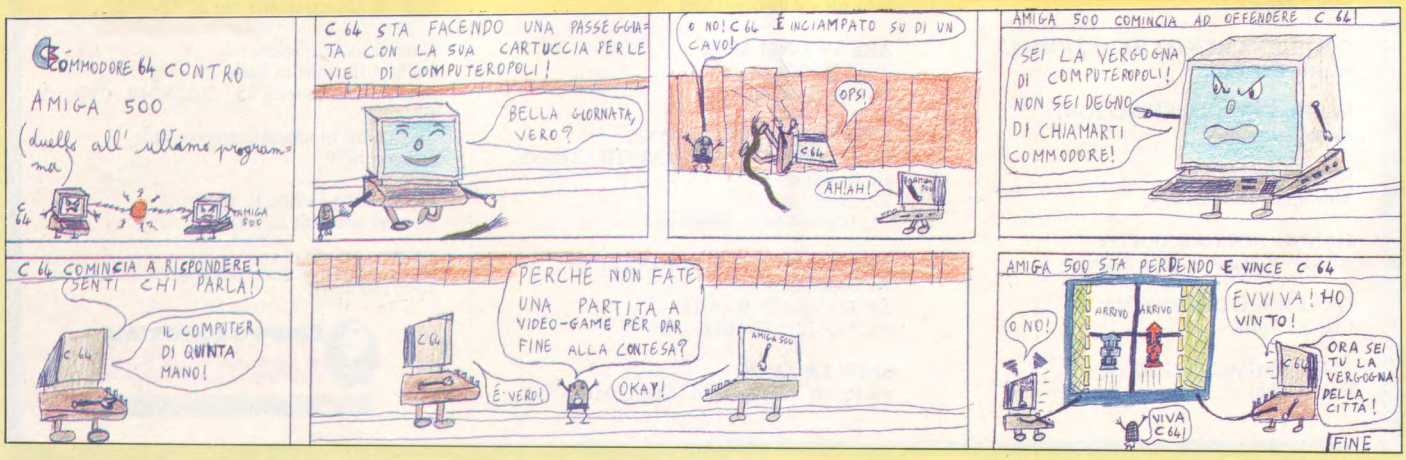
Questa volta la spilla "COMPUTER BUG" ha premiato un fumetto!
Il simpatico Andrea ci chiede, inoltre, come fare a uccidere facilmente i killer di BOTTLE KILLER. Purtroppo non c'è una forma standard per riuscire a ucciderli tutti assieme, ma il segreto è il solito: evitare la traiettoria dei proiettili e, dopo essersi avvicinati, fare fuoco a volontà sia che il killer spari in senso verticale che in senso orizzontale, con la massima velocità possibile. Provare per credere!

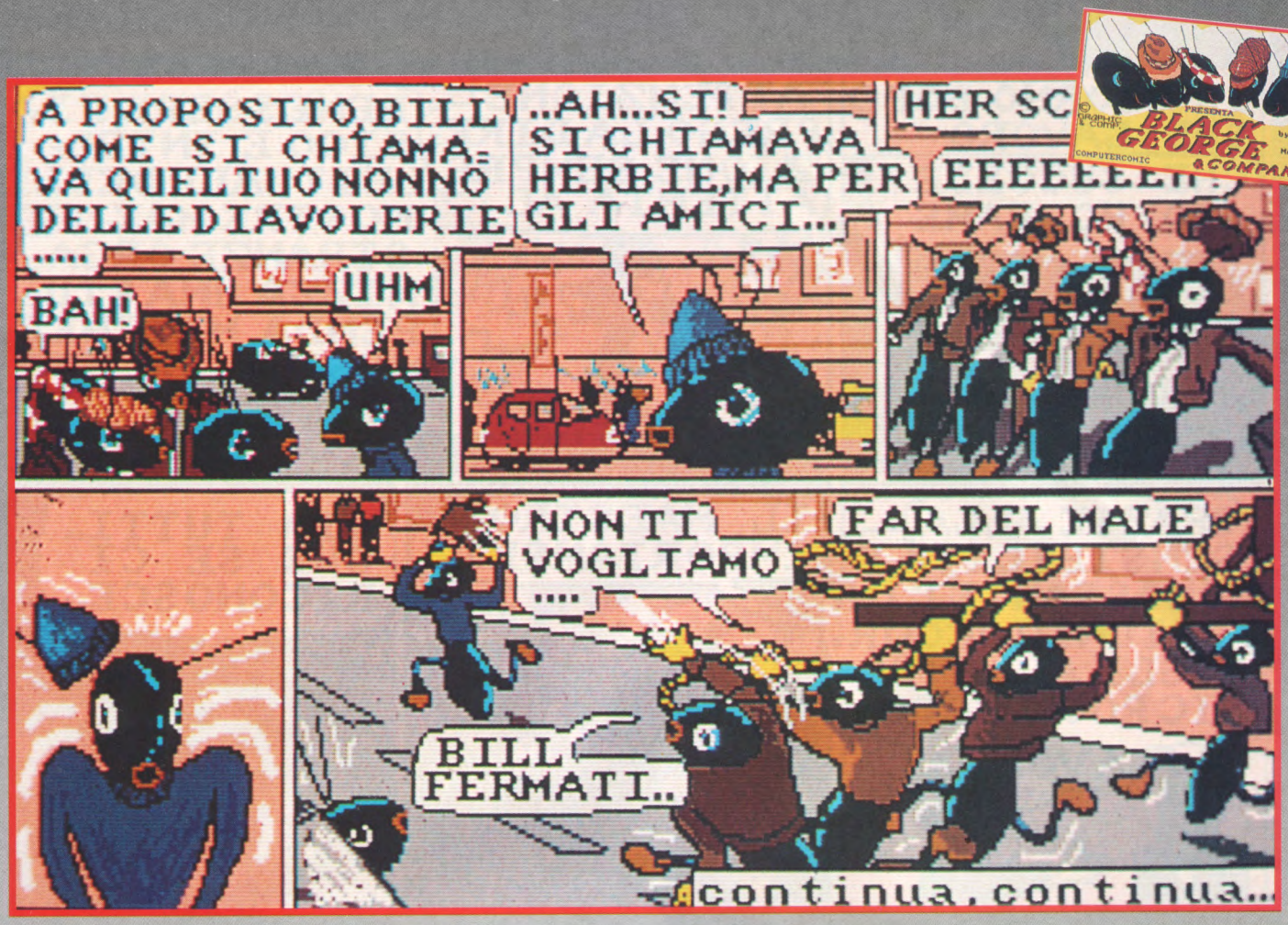
A TUTTO FUMETTO

Veramente molto divertente e piacevole questo breve spot che si rifà ad una simpatica discussione tra i cugini Amiga 500 e Commodore 64. Si può riscontrare facilmente lo spirito un po' satirico e provocatorio esistente tra i due antagonisti. Chi ci scrive è Andrea Patti di 12 anni di Milano che si scusa per la qualità dei suoi disegni...sono bellissimi e soprattutto spontanei: complimenti!

Ciao amici !
mi chiamo *Computer Bug* e sto aspettando le vostre coloratissime letterine. Scatenate la fantasia! Chi invierà la lettera più bella o la busta più colorata mi riceverà per posta e, in più, avrà il piacere di vederla pubblicata sulla rivista!

"Computer Bug" e` offerto da Lago - Soft Mail - Como




PRESENTA
BLACK GEORGE
& COMPANY
by URO HAMAY
COMPUTERCOMIC
A PROPOSITO, BILL COME SI CHIAMAVA QUEL TUO NONNO DELLE DIAVOLERIE .....
BAH!
UHM
..AH...SI! SI CHIAMAVA HERBIE, MA PER GLI AMICI...
HER SC
EEEEEEEH!
NON TI VOGLIAMO ....
FAR DEL MALE
BILL FERMATI..
continua, continua...

La sera ....
NOVITA' BEVITORIE ...ALFRED ?
HM! SI.. C'E' QUALCOSA DI NUOVO
HA UNA DICITURA UN PO' STRANA..... COMUNQUE..
DUNQUE...SPUMANTE...VECCHIO CILINDRO SIGILLO NERO
NO..ANCORA LUI

IL GIORNO DOPO SUL LAVORO

CHE SUCCEDE? ..IO HO FAME

ATTENZIONE PREGO, LA DIREZIONE SEMPRE ATTENTA AL

BENESSERE FISICO E INTELLETTUALE DELLE NOSTRE MAESTRANZE ORGANIZZA UNA STUPENDA MATINÈE MUSICALE...

GRAZIE ALLA SENSIBILITÀ, E NONOSTANTE L'INFORTUNIO OCCORSOGLI ALLA MUSIC ROOM, ECCO A VOI..

IL MAESTRO IMPORTANSKIJ

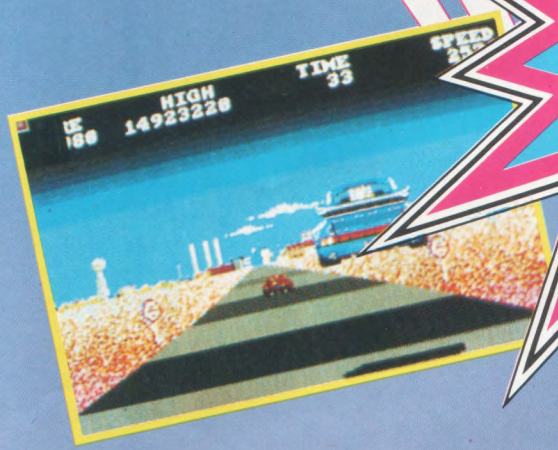
AAAAAGH

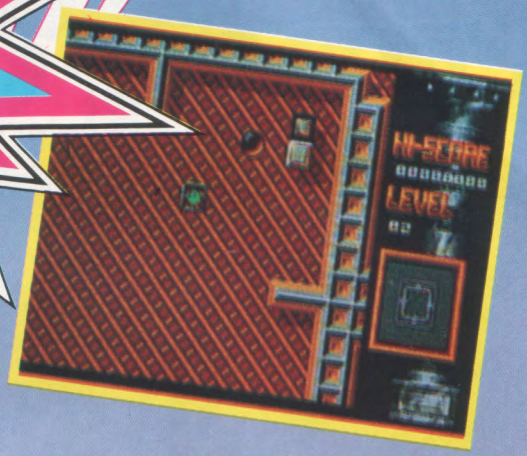
VIA TUTTI.. CHE SE CI RICONOSCE..

THE END

LA CLASSIFICA

HIT 64





1. **GRAN PRIX CIRCUIT** — *ACCOLADE*
2. **ROCKET RANGER** — *CINEMAWARE*
3. **BARBARIAN II** — *PALACE SOFT*
4. **DRAGON NINJA** — *OCEAN*
5. **DYNAMIC DUO** — *FIREBIRD*
6. **RENEGADE III** — *OCEAN*
7. **HILLSFAR** — *S.S.I.*
8. **CRAZY CARS** — *TITUS*
9. **F. OVER GERMANY** — *S.S.I.*
10. **TITAN** — *TITUS*

a cura di LAGO Soft Mail - via Napoleona, 16 - 22100 COMO. Tel.:031/300174

incentive SOFTWARE LTD

DRI

INTRODUCING

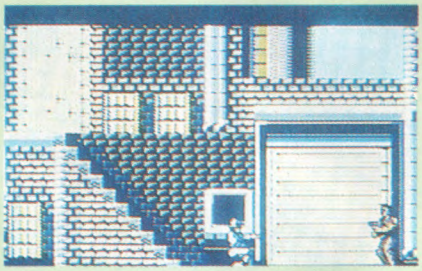
FREESCAPE™

VIDEOGIOCHI
SETTIMANALE C64

LLER

ROBOCOP

Un adattamento davvero eccellente quello di Robocop! Infatti, questo strano essere, mezzo uomo e mezzo robot, riesce a mantenere inalterata, sia l'espressione che l'ambiente brutale espresso nel film. Il nostro eroe si aggira nei bassifondi della città, dipinta con schermate molto varie e un'animazione, ci sia consentito dire, davvero magnifica, per farla breve, un buon game d'azione. L'azione si svolge in una città divenuta il simbolo della malavita: Detroit. Qui la polizia (purtroppo!) è ormai impotente al dilagare delle azioni criminose della malavita organizzata e, disperata, chiede aiuto all'unico essere che può salvare la città: Robocop. Questi non è altro che, assieme alla sua componente robotica, il grande Murphy (agente della polizia di Detroit) ucciso da ignoti, il cui corpo senza vita ha dato forma alla componente umana di questa strana creatura che è assurta a Super-Poliziotto (come già detto non del tutto umano e non del tutto robot) indistruttibile. Questa sua caratteristica di robot lo rende meno umano, ma solo in un primo tempo, successivamente i ricordi di quello che era stato Murphy riaffiorano nella memoria di Robocop, che finisce per perdere sempre di più quella che è la sua componente robotica diventando sempre più Murphy! Ecco che qui comincia la sua sete di vendetta: caccia spietata al suo assassino è la parola d'ordine. Certo, le peripezie di Robocop (con scrolling orizzontale) sono fantasiose ma, anche Detroit (reale) non scherza in quanto a malavita, ha affiliati dappertutto, perciò attenzione alle finestre, ma non solo a quelle! Assassini si nascondono in ogni angolo della strada e sarà dura raggiungere l'obbiettivo. Il nostro eroe è attaccato simultaneamente da due o tre avversari e la sua energia diminuisce rapidamente ogni volta che un colpo



lo raggiunge, Robocop può a sua volta sparare precedendoli. Purtroppo le munizioni non sono illimitate e quindi deve trovare il modo di procurarsene di nuove: accapparrarsi il bazooka che fa repulisti delle fila nemiche, sarà impresa ardua. Andando avanti nel gioco si troverà davanti a un criminale che si ripara dietro al corpo una donna, non sarà facile colpirlo senza ferire l'ostaggio. L'energia però diminuisce e Robocop deve decidersi! La varietà delle scene, alcune con scrolling orizzontale, altre con scrolling verticale sono tutte mozzafiato. Nel quarto livello dovrete ricostruire il robot in un tempo di 30 secondi, ma soprattutto con gli elementi giusti! E' una tappa difficile, ma che diversifica piacevolmente la successione delle azioni precedenti. La grafica è decisamente buona, così come lo sono l'animazione e il suono, con una musica piacevole e voci digitalizzate. Anche se di difficile soluzione, questo game mette a punto situazioni tali da farci stare incollati al monitor in attesa della azione successiva.
Insomma... un game tutto da scoprire!!

F14 TOMCAT

E' molto difficile per il C64 far fronte all'attacco dei nuovi micro, che creano simulatori di volo sempre più avanzati. Questi infatti spuntano come funghi! Le possibilità di questi concorrenti sono a volte decisamente superiori a quelle fornite da nostro C64. Ma avanti, alla riscossa! Il C64 non è morto davanti a tanti e tali attacchi!

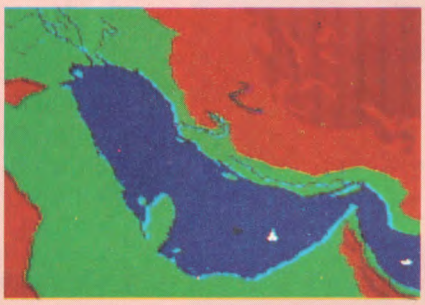
F14 Tomcat è una realizzazione ad hoc! In questo game di simulazione, è stata privilegiata la strategia e la continuità d'azione sacrificando, ad esempio, la complessità dei paesaggi esterni ed è, a mio avviso, uno dei migliori game di combattimento aereo disponibile oggi per il C64.

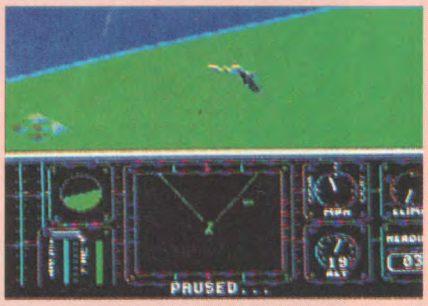
Le modalità di gioco sono impostate logicamente in due fasi: sia che ci si lanci nel combattimento, sia che si intraprenda la carriera di pilota, sa dare stimoli eccellenti. E' proprio in quest'ultima fase che trovo il game più appassionate.

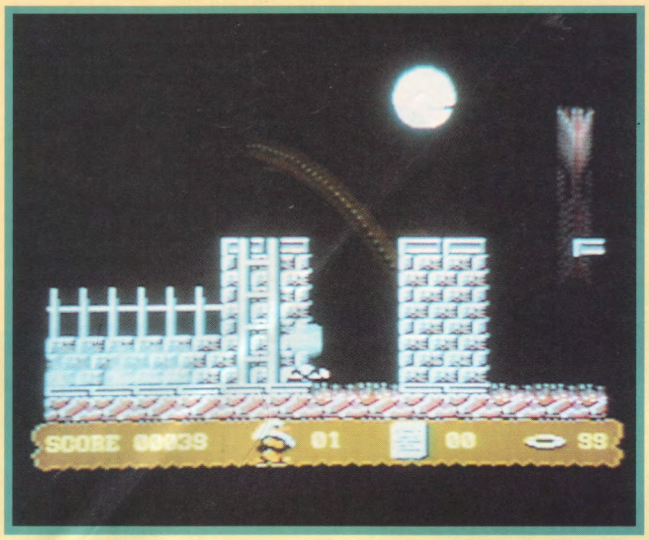
In un ambiente gradevole, con vedute sovrapposte è possibile seguire le modalità delle varie tappe, dalla preparazione del caccia alla preparazione del pilota e, fatto importante, la serie di notizie riguardanti le situazioni di attacco che vengono date dall'istruttore. Il battesimo dell'aria è imminente: il volo di prova darà la misura della vostra capacità e con un volo radiocomandato, dimostrerete la vostra bravura. I comandi che dovete usare non sono molti, ma il realismo delle immagini oltre alla difficoltà del volo daranno i giusti stimoli alla vostra fantasia.

Una volta effettuate le manovre previste a terra ecco che arriva finalmente l'ordine di decollo, ma la cosa che vi appassionerà di più non sarà questa fase, bensì l'atterraggio: realistico, ma inizialmente difficile da effettuare. Le varie fasi vanno eseguite quindi con molta calma e con senso della misura che saranno utili soprattutto nell'effettuare manovre spericolate come il giro della morte, oppure passaggi radenti al suolo, eccetera. La preparazione preliminare vi sembrerà lunga e complessa, ma quando sarete nel vivo del combattimento non rimpiangerete il tempo usato. Ogni volta che combattete non vi è concesso nessun errore, sparate qui su qualunque oggetto che vi comparirà davanti distruggendolo e tornate alla base vottoriosi...

Tomcat F14 trae veramente il massimo dalle capacità e possibilità del vostro C64 e, ne siamo sicuri, diventerete dei provetti piloti...che emozione!!!



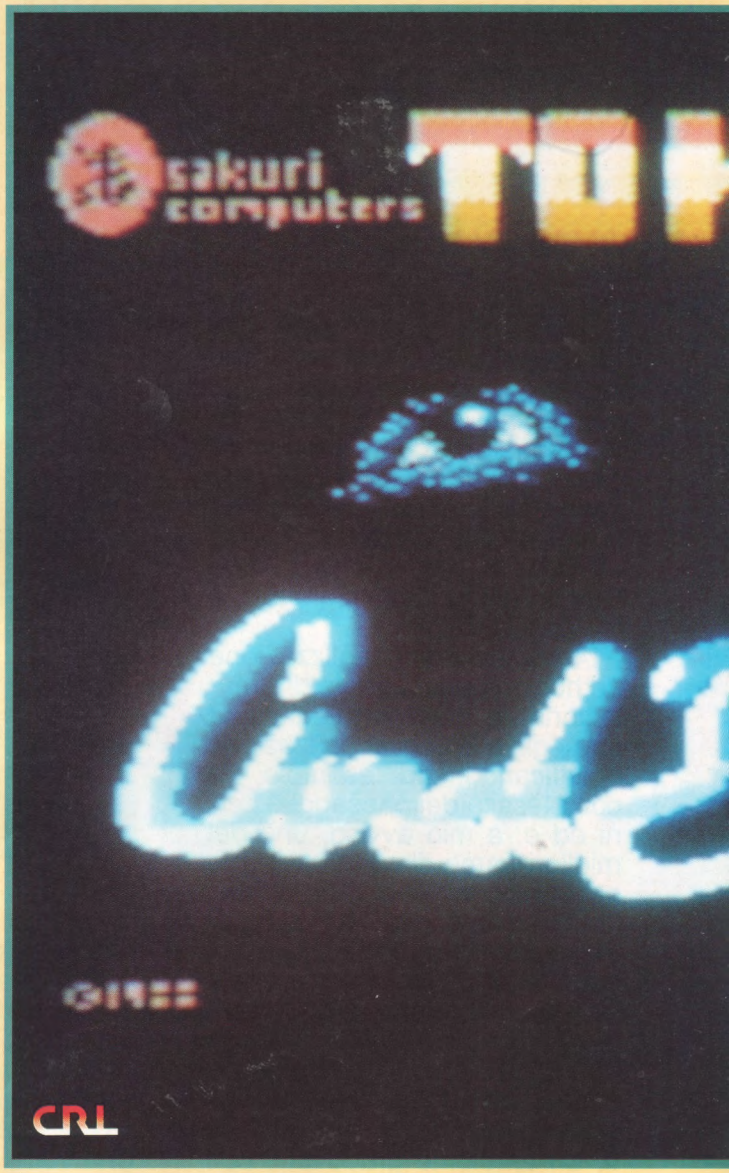




Tutti noi quando pensiamo al Paradiso, sognamo di trovare luoghi pieni di pace e bellezza, che ritemprino la nostra anima. Generalmentepensiamo a l Paradiso come a un luogo in cui la vita sia molto calma e tranquilla in cui gioia e serenità governino perenni.

LA STORIA

L'Arcangelo Betram, ignaro di quello che lo aspettava si godeva la bellezza e la pace del Paradiso e la gioia quasi traboccava dal suo cuore puro come l'acqua di sorgente. Ancora non sa cosa lo aspetta! Povero Betram! I tempi della gioia sono finiti, comincia la caccia all'invasore.
Infatti, un giorno, il diabolico Mephisto (travestito da angelo) riuscì ad introdursi, strisciando sotto le Porte del Paradiso, nel regno del Bene sottraendo, coadiuvato dalle sue diaboliche forze, i 10 Comandamenti. In Paradiso regnava un gran caos!!
Come se non bastasse, tra quanto trafugato c'era anche il corno dell'Arcangelo Betram, sottratto come sfida, dal perfido Mephisto.
Restava una sola cosa da fare: inviare l'Arcangelo Betram in missione negli inferi alla ricerca del suo



amato corno e degli indispensabili 10 Comandamenti necessari per mantenere il bene e l'equilibrio sulla terra. Certo che per un'anima pura come Betram, sarà difficile contrastare Mephisto, specie giocando fuori casa.

IL GIOCO

Scegliamone uno a caso...: tu. Devi impersonare l'Arcangelo Betram e la tua missione è molto difficile da portare a termine!
Niente e nessuno (e sono veramente tanti gli ostacoli che dovrai affrontare) deve riuscire a fermarti nella tua impresa: la posta in gioco è troppo importante inoltre, caro Betram, sei l'unico a potercela fare contro l'infernale Mephisto, nessun'altro possiede la tua arma segreta, la sola che ti darà abbastanza potere nel regno degli inferi. Qui nessuna creatura del Paradiso ha mai osato mettere piede: è il regno del male. La prima missione che devi affrontare è di non

facile soluzione: scoprirai come è difficile riuscire a pentrare nel mondo sotteraneo (dove è nascosto Mephisto), viaggerai per tutto l'inferno cercando di ritrovare i 10 Comandamenti ed il tuo corno. Fai molta attenzione, poichè quando dovrai attraversare i cimiteri eti avvicinerai all'inferno, sarai continuamente sfidato da fantasmi, zombies e scheletri che non vogliono farti passare, quindi stai in guardia e liberatene il più in fretta possibile. Ma la prova più dura ti aspetta quando finalmente raggiungerai l'inferno. Qui ad aspettarti troverai, agguerrito, il tuo peggior nemico: dovrai infatti combattere con Mephisto che non è disposto a privarsi del maltolto, rendendoti il recupero del corno e dei 10 Comandamenti veramnete difficile. Ricordati che Mephisto è un avversario molto ostico in ogni luogo (non sottovalutare mai la sua forza) tu lo incontri, figuriamoci, nel suo territorio!!

Il tuo già difficile cammino non è solo ostacolato da lupi e serpenti giganti, ma anche dagli sgherri personali di Mephisto, che non ti danno tregua e faranno di tutto per fermarti, mettendo a dura prova i tuoi riflessi. Ma non disperare, hai la tua arma segreta con te, la tua aureola!! In questo labirinto ci sono due vie di uscita con più di 500 schermi a disposizione; attenzione però a non uccidere nessuno, perché la tua missione non è quella, tu sei per la vita non per la morte! Il tuo compito prevede infatti di non uccidere, ma di stordire gli avversari, in modo da poterli trasformare in angeli (quello che erano prima che il terribile Mephisto li catturasse) per riportarli in Paradiso con te quando avrai terminato la missione. Avventura ed emozione non mancheranno, il difficile sarà smettere di giocare!

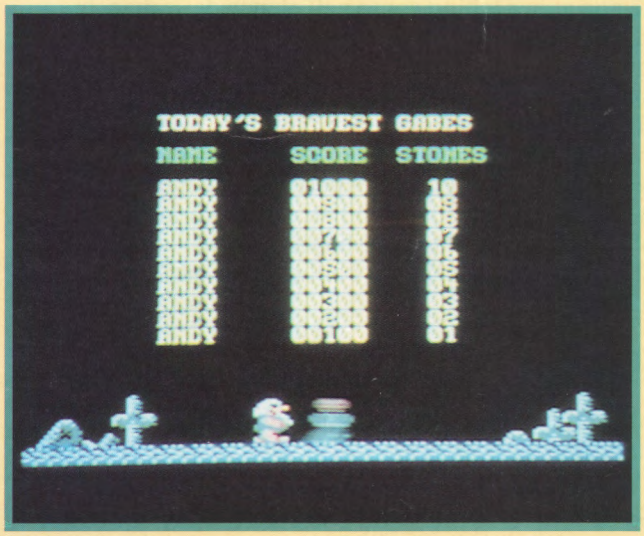
MOVIMENTI

Il game è molto ben giocabile, l'unico limite stà nell'...umano, vale a dire nei vostri riflessi! Non sia mai detto che smanettoni del vostro calibro rinuncino alla vittoria senza combattere. Per spostare nella direzione voluta l'arcangelo Betram, bisogna utilizzare il joystick collegato in porta 2, non esistono input da tastiera.

ISTRUZIONI DI LOADING

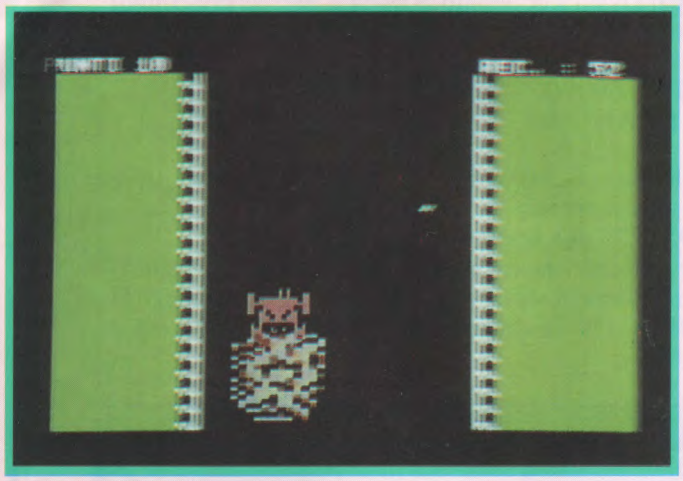
Volendo caricare da disco, inserire il floppy nel drive col lato A rivolto verso l'alto e digitare:
LOAD"*",8,1 seguito da RETURN.
Per caricare da cassetta, premere contemporaneamente (dopo aver riavvolto la cassetta) i tasti SHIFT-RUN/STOP. In entrambi i casi il caricamento è automatico.

LA PROSSIMA SETTIMANA...
in edicola il numero **8**
di Videogiochi 64
con il megagame: **LIFE FORCE**



BULLDOZER

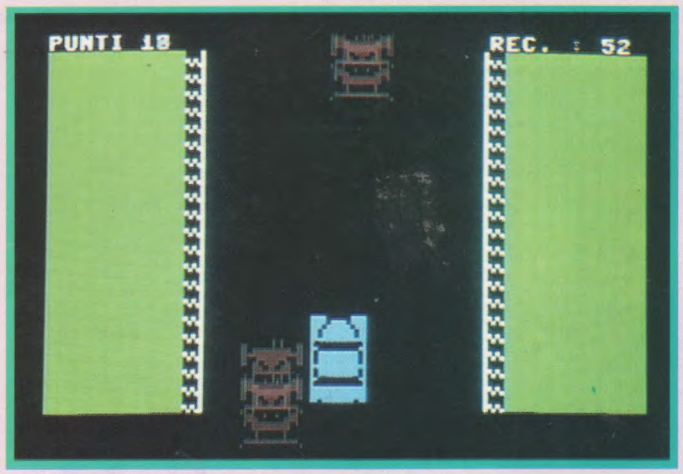
Mentre gli abitanti della città sono tutti al mare o ai monti a godersi le beneamate e meritate vacanze, le imprese per la costruzione e manutenzione delle strade ne approfittano per rinnovare il manto stradale deteriorato dal con tinuo andirivieni caotico degli autoveicoli. Ma proprio nel giorno in cui tutta la massa di vacanzieri sta per tornare in città dando luogo ad uno dei più congestionati rientri della storia, ecco il classico fulmine al ciel sereno: proveniente da Marte un raggio colpisce tutti i componenti meccanici terrestri facendoli impazzire ed aizzandoli contro i poveri terrestri che, tutti abbronzati e rilassati, sono sulla via del ritorno. I frullatori sono a caccia di



bambini, le lavatrici puntano le casalinghe, mentre i rasoi rincorrono i signori mariti.
Il rimedio? Il raggio HPK scoperto da un premio Nobel, il quale non aveva tenuto conto nell'elenco delle macchine da disattivare il Bulldozer il quale è riuscito a resistere al raggio HPK, grazie al calore accumulato durante la costruzione del manto stradale. I Bulldozer, divenuti di colpo i nemici principali degli automobilisti, imperversano per le strade cercando lo scontro frontale con le automobili che viaggiano ignare del pericolo che incombe su di loro. Riuscirano gli automobilisti a scongiurare questo pericolo? La risposta è la solita: basta caricare il programma dal nastro o dalla cassetta confezionati assieme alla rivista!!

IL GIOCO

Siete alla guida della vostra automobile, questa volta non importa di che tipo, Ferrari o 500 fa la stessa cosa poiché non è la velocità che risolve il problema. A bordo della vostra vettura dovrete pertanto evitare la collisione con i



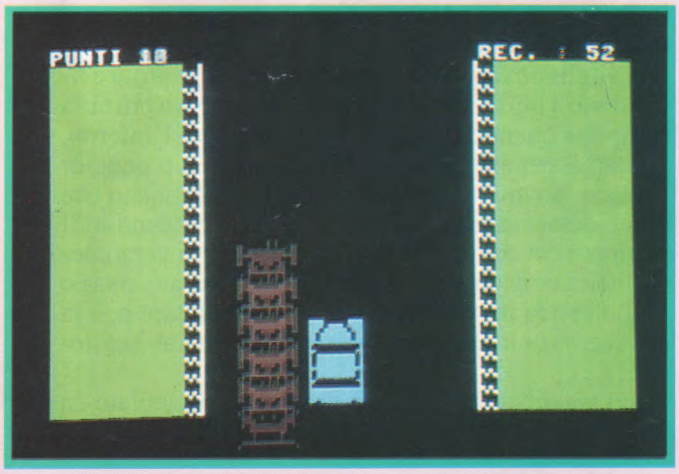
Bulldozer impazziti faranno di tutto per venirvi addosso: evitateli ad ogni costo, ne va della vostra incolumità e di quella dei passeggeri che portate a bordo. Le cinture in questo caso, non servono a niente, il rullo compressore non fa distinzione.
All'inizio del gioco partirete con una sola vita, e se la perderete dovete riiniziare un'altra partita.

COMANDI E PUNTEGGIO

Per spostare la macchina (Salvi non c'entra niente!) verso sinistra o verso destra, bisogna utilizzare esclusivamente il joystick collegato in porta due. Non esistono altri input neanche da tastiera.
Per ogni passo che la nostra macchina compie, si guadagna un punto, naturalmente come in ogni gioco, bisogna realizzare il miglior punteggio e, anche questo non è da meno.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Chi possiede il dischetto deve inserirlo nel drive col lato B rivolto verso l'alto e quindi digitare LOAD"*",8 seguito da RETURN dopodichè digitare RUN.
Chi invece possiede la cassetta deve premere i tasti SHIFT-RUN/STOP oppure digitare LOAD seguito dal tasto RETURN e dare il via al registratore col tasto PLAY. Non appena caruicato il gioco, attendere qualche secondo per la sistemazione dei dati in memoria.



Scambio **programmi** solo su cassetta C64. Cerco disperatamente Barbarian II. Pagliaro Stefano, via Archimede, 34, 00197 Roma. Tel. 877488 telefonare la sera.

Vendo C64 + registratore C2N + Floppy disk comp. + final cartrige III + reset + cartrige duplicatore per tape + tre joystick + 2000 giochi. Rossi Dario via Togliatti, 118, Sesto Fiorentino (FI). Tel. 4211147.

Vendo per CBM 64 **5O cassette** (solo giochi) unico blocco tutte originali (non duplicate) a L 50.000. Lanna Gerardo, piazza Manara, 4, 03027 Ripi. Tel. 0775/284752.

Vendo **videogames** originali per C64 su disco o cassetta. Per informazioni rivolgersi a De Gaetano Matteo, via F. Arcuri, 41, 87012 Castrovillari (CS). Tel. 0981/22974.

Vendo/Scambio **software** per C64 o C128 esclusivamente su disco. Richiedere lista. Palladini Giulio, via Tavoliello, Eboli (SA). Tel. 0828/363105.

Vendo **Commodore 64** più registratore con Sound Buggy e tastiera professionale CMK 49 nuovi. Tel. 099/611241 Massimo Ruvio, via Monte Merlo 60, 74012 Crispiano.

Vendo **Programmi** per C 64 a richiesta. Tel. 0544/66507 Mazzesi Gianni, via Romea Sud 1, 48100 Ravenna..

Vendo **Videogiochi** per C 64 - Rambo III, Pac Land, Robocop eccetera - Tel. 0881/32683 Gino Acquviva, 27; 71100 Foggia.

Vendi giochi per **Amiga** e **C64**. Tel. 0522/864874 Alessandro Gombetti, via Gramsci 2, 42027 Montecchio.

Vendo **stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/ 4568151 Pezzi Gianluca Via Vivaldi 19, 30020 Marcon (VE).

Vendo **Software e listati** ed una cartuccia per C16; 5 cartucce e 3 cassette per VIC 20. Tel. 099/ 8795048. Per che volesse scrivere: Brunetti Amedeo, via Nieda Fabrizi 24/d, 74024 Manduria (TA).

Compro e cambio **Programmi** (specialmente games) solo su cassetta, con utenti C64. Esigo massima serietà. Tel. 0321/ 985092, De Marchi Luca, via L. Miglio, 45, 28043 Bellinzago (NO).

Vendo **Stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/4568151 Gianluca.

Vendo **Commodore 64** disk drive e adattatore telematico, una valanga di dischetti e cassette, tutto in blocco a L. 600.000, anche separatamente. Tel. 02/ 94968397.

Vendo **Commodore 64** munito di videogiochi, due joystick, registratore e con mobiletto, a L. 250.000 trattabili. Tel. 02/ 4476112, sera o dopo cena.

Commodore 64 nuovo, completo di tutto e con imballo, vendo a L. 550.000. Tel. 02/360516.

Amiga 500 più modulatore TV, 10 programmi, imballi e manualistica originale, garanzia Commodore Italia a L. 650.000 vendo. Tel. 02/479634, sera.

Apple II/C originale, tastiera con drive incorporato più PO/DOS, monitor, supporto originale, stampante Apple grafica, mouse, modulatore, dischi introduttivi e manuali vendesi. Tel. 02/ 2893907.

Commodore 64 più registratore, drive, modem, moltissimi giochi vendo a L. 800.000, tutto perfettamente funzionante, anche separatamente vendo a causa passaggio sistema. Tel. 039/ 682109, h. 17, Marco.

Vendo **Commodore 64** con disk drive, doppio registratore, 2 joystick, 45 dischetti con giochi e utility, a L. 520.000. Tel. 02/ 3491178, pasti, Max.

Vendo **Commodore 64** più registratore, più drive 1541, floppy disk, un joystick a L. 700.000, T. 02/8370686, sera, Tiziano.

Vendo **Commodore 64** con stardos velocizza qualsiasi drive più dello speeddos drive 1570, registratore, 2 joystick, manuali e soft a volontà, tutto a L. 500.000. Tel. 02/680028 ore serali.

Vendo **Commodore 64**, tastiera, cavi, 2 registratori, duplicatore, 2 joystick, giochi più enciclopedia completa L. 450.000 trat.. Tel. 02/98491059, h. 19, Alberto.

Vendo **Commodore 16** con registratore, joystick, cassette, nuovo e ancora imballato a L. 100.000. Tel. 039/740435, Giorgio.

MC Intosh Plus vendo e stampante Image Writer 2, con programmi vari e usato pochissimo, a L. 4 milioni. Tel. 0362/72141, dopo h. 21, Angelo.

Vendo **Commodore C16** con registratore, joystick e con cassette, nuovo e ancora imballato a L. 100.000. Tel. 039/740435, Giorgio.

Vendo **Monitor colore** CGA con scheda compatibile IBM, come nuovo a L. 400.000 trattabili. Tel. 02/7382128.

Vendo **Monitor a colori** per Atari ST, alta risoluzione, a cifra da concordare. Tel. 0332/576210, ore pasti.

Il Gruppo Editoriale Jackson non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo.
La redazione si riserva di selezionare gli annunci pervenuti eliminando quelli palesemente a scopo di lucro o riferiti a vendita di programmi copiati.

Inviare questo coupon a:
"Compro, Vendo, Scambio" VIDEOGIOCHI 64
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

_____

_____

_____

Cognome _____ Nome _____

via _____ n.___ C.A.P. _____

Città _____ tel. _____

Firma _____ Data _____

VG7

grande concorso

VIDEOGIOCHI C64

SETTIMANALE

vinci un computer Amiga 500

Aut. Min. Rich.

È un concorso strettamente riservato ai fedelissimi di VIDEOGIOCHI C 64. Partecipare è semplice. A partire dalla prima settimana, e per dieci settimane, in ogni numero della rivista VIDEOGIOCHI C 64 trovi un particolare tagliando "fedeltà". Stacca ciascun tagliando e incollalo sull'apposita cartolina allegata alla rivista. Quando avrai raccolto tutti i dieci tagliandi, completa la cartolina col tuo nome, cognome, indirizzo e spediscila a:
VIDEOGIOCHI C 64
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON AREA CONSUMER
via Rosellini, 12 - 20124 Milano.
Il 15 settembre 1989, fra tutte le cartoline pervenute, saranno estratti undici fantastici premi: un computer AMIGA 500 e 10 esclusivi pacchetti software della serie "Original Software Commodore by CTO".

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

Tagliando fedeltà